

Clase 1 - 22 de Marzo 2022

Expectativas - Entro a este curso con muchas ganas de aprender herramientas digitales y físicas nuevas para poder aplicarlas en futuros proyectos.

Promedio 1

C1

Introducción al proyecto innovador. - Se puede patentar en un futuro.

Gestión del proyecto (Bitácora). - Resumen dirigido para alumnos que todavía no han llevado el curso.

Interfaces y lenguajes de programación para diseño Web (HTML, JS, CSS). - Aprenderemos a modificar un template.

C2

Interfaces y lenguajes de programación para diseño Web (Visual, Google Sites, Wix, Etc). - El proyecto final se puede hacer con Google Sites.

Estructura de la página.

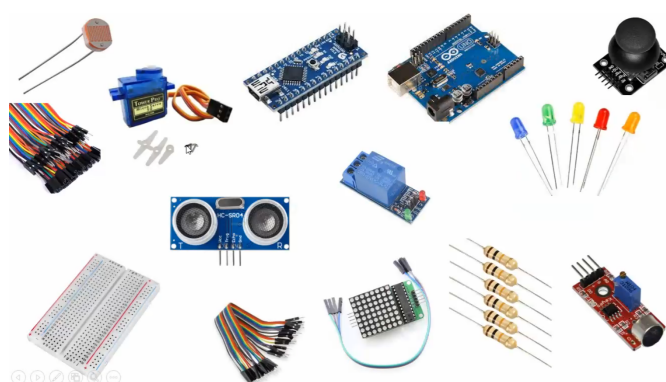
Para el final del promedio -

Avance de las 5 bitácoras, template de la página lista o avanzada, práctica de Google Sites (Se hace en clase).

DESCARGAR! - <https://code.visualstudio.com/>
Este programa sirve para programar un template.



- + Programas: Qlone App, Meshroom, Arduino IDE, Blender, Discord.
- + Herramientas: Multímetro, cauterio/estaño, Kit Arduino, chatarra electrónica, espacio con buena iluminación, tomas de corriente y trípode para celular.



Arte con chatarra te da puntos extra.

Promedio 2

C1

Fabricación digital.
Manufactura aditiva (Impresión 3D).
Manufactura sustractiva (Laser).
CAD - 3D (Blender).
CAM - 3D (Cura engine, flashpoint y 3dslicer).
DISEÑO DIGITAL DE SU PRODUCTO FINAL.

C2

Fundamentos CAE.
Fundamentos de la electrónica.
Programación IDE.
Sistemas y diseño electrónico (Conceptos).
Sistema electrónico para el producto final. - Trabajar con orden haciendo un diagrama de flujo.

Promedio 3

C1

Tendencias tecnológicas 1. - Internet en las cosas
Tendencias tecnológicas 2. - Escaneo 3D
Avance del proyecto. - SOLO SE HARÁ AVANCE.
Tendencias tecnológicas 3. - RV y RA (Será práctico)
Tendencias tecnológicas 4. - Robótica (Teórico)

C2

Validación del prototipo (Test)
Presentación del proyecto tecnológico. - Jurado